

Sam duwde de piepende deur van het schuurtje langzaam open.  
'Je opa heeft toch gezegd dat we hier niet mogen spelen?' vroeg Jim.  
'Ja, maar we vervelen ons, en hier kunnen we iets beleven,' antwoordde Sam.  
'Wat is dat?' Jim wees naar een zilveren machine.  
'Geen idee,' zei Sam. 'Kom, we zetten hem aan, dan weten we het zo!'

Jim pakte de achterkant van Sams T-shirt vast. 'Je opa zei toch nee?!'  
'Ja, ja,' zuchtte ze. 'Maar alleen omdat hij bang is dat we iets kapotmaken. En dat gebeurt niet, we kijken alleen maar.'

Ze schonken geen aandacht aan de kever die langs de zijkant van de machine kroop. Precies op het moment dat Sam even aan een draadje trok, raakten de pootjes van de kever een grote, rode schakelaar. De machine lichtte op, er was een flits en...





'We kunnen beter nooit meer dingen aanraken waar we niets vanaf weten,' verzuchtte Jim, terwijl hij omhoog keek vanaf de vloer van het plotseling reusachtige schuurtje.

'We moeten hulp zoeken,' zei Sam. 'Echte hulp. Kom, we gaan onder de kier van de deur door.'

Ze wurmden zich door de kier. Buiten leek het gras van het gazon plotseling heel hoog.

'Ik kan niets zien,' zei Jim. 'We moeten hogerop.'

Sam wees naar een enorme, verrotte boomstam. 'Laten we daarop klimmen.' Jim viel eventjes stil en fluisterde toen: 'Eh... er zitten allemaal beestjes op!' Sam rolde met haar ogen. Ze pakte hem bij zijn T-shirt en trok hem mee naar de boomstam. Eenmaal bovenop wees Sam naar een wit gebouw in de verte. 'Daar is het huis van mijn opa. Hij kan ons helpen.' Jim keek benauwd. 'Dan moeten we wel eerst de hele tuin door.'

